

## COMPUTAÇÃO GRÁFICA

LICENCIATURA EM ENGENHARIA INFORMÁTICA - 3º ANO

MESTRADO INTEGRADO EM ENGENHARIA ELETROTÉCNICA E DE COMPUTADORES - 4º ANO

MESTRADO EM MULTIMÉDIA - 1º ANO

TRABALHO PRÁTICO nº 1  
COM CONSULTA

LIMITE DE ENTREGA: NO SiDE, 3 DE MAIO DE 2019 PELAS 24h00

REALIZAÇÃO: AULAS ATÉ À DATA DE ENTREGA

### Formato

O **Trabalho Prático nº 1** consiste na criação de um jogo implementado recorrendo à **Biblioteca "three.js" sobre WebGL**. O jogo deve-se basear em formas geométricas simples e dentro de um plano 2D, embora a visualização seja 3D.

### Descrição

Pretende-se com este trabalhos os alunos elaborem um jogo interativo com um ou mais jogadores, formado **por elementos 3D** mas de interação **num plano 2D**. Os grupos deverão ser de 3 alunos (preferencialmente) ou de 2 alunos em caso excecionais (contactar docente da aula prática). O trabalho deve ser implementado recorrendo à biblioteca em Javascript "three.js" que é uma *framework* mais abstrata sobre WebGL. Alguns exemplos de jogos com base em "three.js":

- <https://vyrium.itch.io/snakethreejs>
- <https://taptouchclick.itch.io/impasse-threejs>
- <https://dermotte.itch.io/where-the-fog>

**A apresentação do trabalho será efetuada na aula prática do dia 7 de maio.** Será valorizado na avaliação do trabalho a especificidade e singularidade, número de grupos que abordaram o mesmo tema, bem como a experimentação prática do jogo.

### Data e local de entrega

O trabalho (conteúdo) deve ser submetido no **SiDE em formato "ZIP"**, com os ficheiros necessários para ser visual e experimentado num *browser* com suporte para WebGL, até ao dia **3 de maio de 2019, 24h00**.